

MEGA DRIVE & GAME GEAR 双機対応ソフト

# ぷよぷよ



監修

SEGA  
COMPILE

WE

編集

小川

### 小学館のメガドライブ・ガイドブック

●メガドライブ攻略ガイドブック

シャイニング・フォース神々の遺産百科 ……発売中 980円

●メガドライブ・ファンブック

メイキング・オブ・ランドストーカー ……発売中 1400円

●メガドライブ攻略ガイドブック

ランドストーカー皇帝の財宝百科 ……発売中 1200円

●メガドライブ公式ガイドブック

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 ……発売中 980円

●メガドライブ公式ガイドブック

ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス……発売中 980円

●MEGA-CD公式ガイドブック

スイッチ ……5月発売予定 価格未定

MEGA DRIVE & GAME GEAR 公式ガイドブック

# ぱよぱよ



監修

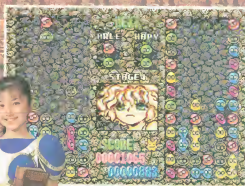
SEGA  
COMPILE

WE

編集  
小学館

# ぷよぷよ

公式ガイドブック



## CONTENTS

Welcome to ぶよぶよ World |...3

ALL THAT ぶよぶよ WORLD...4

初級/小・中連鎖編...7

- 連鎖のための傾向と対策
- 基本中の基本!! 2連鎖を生む!!
- もっと連鎖を増やすには!? ●2段積みの連鎖の特徴
- 3段積みの特徴 ●挟み込みの特徴
- これでもう3連鎖・4連鎖はあたりまえ
- おじゃまぶよも有効に使え!!
- おじゃまぶよの消し方も重要!!

上級/超連鎖への道...25

- 相手に送るおじゃまぶよを考える...
- もう1連鎖増やすためのコツ!!
- 連鎖への早道を見出せ!!

詰めぶよ!! 判断力に磨きをかけろ!!...32

対戦! 勝つためのテクニック!!...38

とことんぶよぶよ講座!!...42

ぶよぶよのサウンドを満喫せよ!...44

CHARACTERS of ぶよぶよ...45

- アルル・ナジャ ●カーバンクル ●ぶよぶよ
- スケルトン-T ●ナスグレイブ ●マミー
- ドラコケンタウロス ●すけとうだら
- スキヤボテス ●ハービー ●さそりまん
- パノッティ ●ゾンビ ●ウィッチ ●ぞう大魔王
- シェゾ ●ミノタウロス ●ルルー ●サタン

COMICS & MUSIC of ぶよぶよ...65

ぶよぶよ・4 コマコミックス...66

ぶよぶよ Rave Revenge...74

特別付録のCDは、巻末  
に貼りこまれています。



# Welcome to ぷよぷよ World!

ヘンな表情のおかしな生き物  
「ぷよ」。同じ色のぷよが4コ  
くっつくと消える……それを  
利用して連鎖的にぷよをたく  
さん消すと、対戦相手に大量  
のおじゃまぷよが降りそそぐ。  
連鎖とおじゃまぷよを相手に  
送り込む爽快感こそ、『ぷよぷ  
よ』の醍醐味。「でも連鎖って  
難しい……」と思っているあな  
た、連鎖はパターンで覚えら  
れるのです。このパターンさ  
え覚えれば、だれでも簡単に  
連鎖が作れるようになるん  
です、コレが！ さあ、脳細胞  
がすべて「ぷよ」になってし  
まうまでがんばりましょう！



# ALL THAT ぷよぷよ WORLD



キュートでかわいくてナイスでエクセレントな「ぷよぷよ」。昨今はメガドラ版・ゲームギア版で世間の話題をさらっている。そのほかにも、いろんなハードによって楽しまれてきた名作中の名作なのである。

## おじやまぷよを送り込んで 相手を窒息させろ！ これこそ『ぷよぷよ』の極意！

カラフルでヘンな生き物「ぷよ」、同じ色のぷよを4つ並べると消える……これを基本とした偉大な思考アクション・パズル・ゲーム「ぷよぷよ」。その人気の秘密は、対戦モードにある。

消したぷよの数によって対戦相手におじやまぷよが降る……相手のプレイフィールドを、「おじやまぷよ」で満杯にする快感は一度知ったらもう病みつき！ 常習性マキシマムのハマリゲームだ！



### 【おじやまぷよ】

ぷよ目ぷよ特  
ゼリーみたくなぷよぷよしてるから「ぷよ」。  
RPG「魔導物語」に登場したザコキャラ。

▶同じ色のぷよを連続的にドンドン消していくと……



▲ばよえ〜ん  
とおじやまぷよが相手に降  
り積もる！ 知ったらやめられない爽快感！

# History of ふよふよ

ヒストリー オブ ふよふよ

## MBX版

81年10月発売

8180円(税別)



©1991 COMPILL

いろいろな機種に移植され続ける偉大なゲーム「ふよふよ」。その永きにわたる歴史を駆け足で紹介しよう！



▲MSX版のパッケージ

□時代を感じさせる……

「ふよふよ」はMSX版で初めて、この世に姿を現した！ 人間同士の対戦モード、エンドレスモード（とことんぶよぶよ）、ミッションモード（詰めふよ）を搭載。対戦モードは、いくらふよふよを連鎖消しても、相手に降るぶよは30コマでだった。

◀まだまだ序盤のミッション。ニューロンを駆使せよ。

## アーケード版

82年11月発売

©1992 SEGA, COMPILL  
1年ぶりに「ふよふよ」

が復活したのはアーケード。16匹のモンスターと「ふよふよ」で勝負する、ひとりでふよふよのアルルとモンスターのかけ合い

漫才(?)が大好評！ モンスターがひとことずつしゃべったり、連鎖のときのかけ声のバリエーションが8種類も用意されていた。ぶよのグラフィックも、ぶよぶよしててグーッ！



▲「アイストーム」「ダイヤキュート」って叫ぶのだ!!



▲タイトル画面ではモンスターがズララッと出てくる。

## FCディスク版

81年11月発売

880円(ディスクライターでの書き換えのみ)

「ふよふよ」はFCディスクでも発売。発売がディスクの書き換えのみだったために、話題にはならなかった。このディスク版も、何回連鎖しても降るぶよは30コマで。



©1991 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./COMPILL



## メガドライブ版

1992年12月発売  
4800円(税別)

開発：JALE

アーケードの完全移植を達成している！ モンスターの声と、連鎖のときのかけ声のバリエーションが減ってしまったのが残念……でも、毎日プレイできてシャ〜ワセ〜！

▼ふよのしぐさが、万民の心を平和に導く……！



## PC-9801版

1993年3月発売  
7480円(税別)

開発：JALE

このパソコンでプレイできる「ふよふよ」には、対戦モード、ミッションモード、アーケードでおなじみのひとりでのふよふよ、エンドレスモードが搭載されている。マニュアルには怒涛の「ふよふよ」4コママンガ、開発者が書き下ろした攻略法も掲載されている。「ふよら〜」は買うべし！

## ふよが「ふよふよ〜」魔導物語1・2・3としゃべるRPG

MSXとPC-9801の2機種のパソコンで発売されているアルルやカーバンクル、ふよふよ、でおなじみのモンスターが攻撃のたびに叫ぶ！ ふよふよ ファンなら一見(聴)の価値ありだ！



▲「魔導物語1」の「魔導物語2」の「魔導物語3」

## ゲームギア版

1993年3月発売  
3980円(税別)

開発：JALE, COMPILL

このゲームギア版「ふよふよ」は、ゲームギアがカラー表示のハンディゲーム機だからこそ移植できたといえる。ひとりでふよふよとことんふよふよ、

なぜならふよふよモード(詰めふよ)を搭載していて、ゲームギア2台を通信ケーブルでつなぐことで、対戦もできるようになっている。

現！ ▶ カラーバンクルが2人同時出るとちよつとちよつぜ……！



▲メガドライブに準じたゲームオーバー画面



◀ 画面が全体的にソフトで、対戦する前にモンスターが叫ぶ。ぜひ聞いてね！



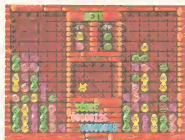
初級

# 小・中連鎖編



おおっ 茶柱!  
ふ・・・まいったな・・・

# （連鎖のための傾向と対策）



簡単で奥が深いのが「ぷよぷよ」地獄！

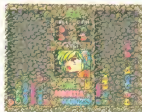
## ぷよの消えるパターンをチェック!!

「同じ色のぷよを4つ以上つなげて消す」というのが、この「ぷよぷよ」のオキテ。このぷよの消える基本を押さえておかなくて、「ぷよぷよ」をうまくこなすなんてぬるい！ぬる過ぎる！そこで、ぷよの消えるパターンを下に示す。このパターンを頭にたたき込んで、ゲームプレイ中にイメージできるようにしよう！

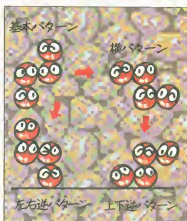


## L・S・T型は連鎖のかなめ!!

ぷよを連鎖させる上で大事なのが、L・S・T型の3種類のパターン。これを抜きにして連鎖を語るわけにはいかない。3種類のパターンには、ヨコにしたり左右を逆転させることで、合計4種類の変化パターンが存在するぞ。



◀これくらいの連鎖は、だれでも簡単に組めるようになるはずだ！



## 連鎖の仕掛けは低く作れ!!

さあ、いよいよ連鎖の話だ。右に示すのが初心者への作りやすい2連鎖。確かにこの方法は正しい。でも、プレイフィールドの高さはふよにして12コ分なので、当然、連鎖の仕掛けは低く作るほうがいい。さらに、対戦相手の送り込んでくる、おじゃまぶよのことも考慮しなければならない。



▼高さは4段階  
後で積もう!



## 連鎖させるふよは高く!!

連鎖の引き金となるふよの高さが1〜3段の高さに置かれた2連鎖を、3種類下に示す。そこにおじゃまぶよを降らせると、引き金となるふよが高く積んであるほど、おじゃまぶよに対する抵抗力を持っているのがわかる。

これから、「連鎖の引き金となるふよは高い位置にくるように積むのがいい。しかし、連鎖の仕掛けは低く作るにこしたことはない」という、相反する結論が導き出される。



## ⚡ おじゃまぶよが降った場合



# （基本中の基本!! 2連鎖を生む!!）



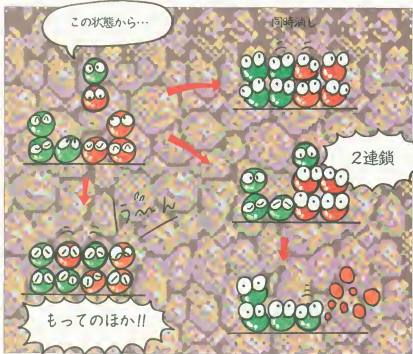
◀2連鎖なんかは、  
すぐに素早く作れる  
ようになるだろう。  
問題はそれからだ。



▶同時消しも有効な  
攻撃といえる。明ら  
かに連鎖かできる場  
合は、必ず連鎖を!

## 同時消しよりも連鎖!!

連鎖の基本はぶよの色を揃えて積んでいくこと。だが、ぶよの落としかたによっては、連鎖せずに同時に消えてしまう場合がある。対戦相手に降るおじゃまぶよの数は、点数で決まる。同時消しよりも連鎖させたほうが点数は高い。だから、むりにでも2連鎖を狙うのがグッド。しかし、自分の積んだぶよぶよ群から2連鎖のパターンを見つけ出すのは、慣れないとちょっとむり。こればかりは、やりこむしかない!



## 2連鎖といっても素直に落とすな!!

2連鎖をするとき、前ページのように落としたぶよが全部消える場合……こいつは効率のいいパターンだ。しかし、このぶよの片方だけが連鎖の引き金となる場合、片方のぶよは残ってしまう。その残ったぶよの行く末まで思いを巡



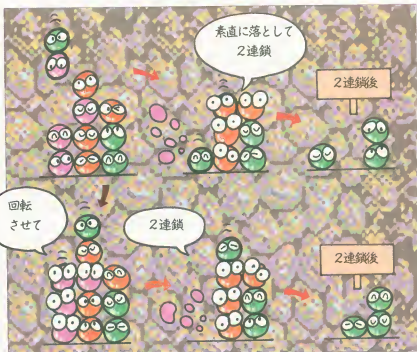
▲ぶよが消えた後のことを考えつつ横んでいくのが、連鎖を作るうえで避けられない思考である。

▼必要のないぶよは右側に横んでいく。でもこれらを使うようにしないと上達はしないだろう……



らすのが上達するための必須条件だ。連鎖のときに余ったぶよを、同じ色のぶよにつなげることは次に作る連鎖のための基

礎となる。それに、残ったぶよが思わぬところで消えると、それだけ相手に降るおじゃまぶよも増える!



# （もっと連鎖を増やすには!?）

## ぶよの消えた後のことを考える…

ここからは、「連鎖をもっと増やす方法」について考えてみよう。

連鎖を続けて起こすには、ぶよの消えた後の状態を考える。すると、どこにどのようにぶよを積んでいけば連鎖を続けられるかがわかるだろう。たとえば、下の図のようにみどりぶよを引き金としたむらさきぶよの連鎖を想定してみる。むらさきぶよが消えた後のことを考慮し、右側にぶよを積んでいくことで、5連鎖も可能だ！



▲連鎖を作るのは初心者の最初の目標だ。



## これぞ王道!! 連鎖の積みかたの3パターン



◀2段積み、3段積みはたれでも簡単にマスターできる。

5連鎖を成功させれば、いかなる相手も完済なきまでに叩きのめすことができる。でも、そんなにうまい具合にぶよが降ってくるわけではない。なんといっても、ぶよはランダムに降ってくるのだ。

しかし、基本的な連鎖の積みかたを覚えておけば、そのパターンを自分なりにアレンジして使うこともできる。その基本的な連鎖が、下の3パターンだ。

### その1 2段積み



### きれいだけど実用性は…?

図をみると……うーん美しい。2つの同じ色のぶよを重ねて5列分作る。その上にも、1行ずつずらして左下と同じ色のぶよを2コずつ重ねる。これを4つ作って、右端のむらさきぶよを消すと、見事に5連鎖が成功。0型の消えかたを取り入れた連鎖である。ぶよの降るパターンがよくないとできないぞ。

### その2 3段積み



### おじゃまぶよに強い積みかた

2段積みのように美的感覚にすぐれた仕掛け。こちらはL型の消えかたを取り入れた連鎖だ。連鎖の引き金となるぶよの仕掛けが高いので、おじゃまぶよに対する抵抗力も持っている。でも、こちらも降ってくるぶよのパターンに頼った積みかた。でも、初心者を取り入れると、グーンと上達する仕掛けだ。

### その3 挟み込み



### 5列分で5連鎖!

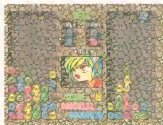
左端が1ぶよは分高くなっているが、5列分で5連鎖を展開できるというコンパクトでグレイتنا積みかた。一見、余分なぶよを置けるスペースがなくて、2段積みや3段積みよりも、ぶよの降るパターンに左右されそうだが、しかし、ここに載せたのはもっとも基本形。この積みかたを修得して応用することは、中級者が上級者にレベルアップするには欠かせない、といっておこう。



# （2 段積みの連鎖の特徴）

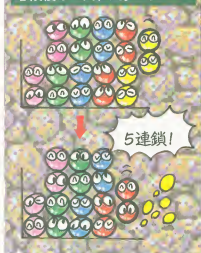
いつもベストパターンがくるわけじゃ…

2 段積みは、それほど実戦的な積みかたではない。下の図のように、余分なぶよを積めるスペースが少ないのがその理由だ。いつもこちらに都合のよいぶよが降ってくるわけではないので、その余分なぶよを積む場所が極端に限定されてしまうのはつらい。しかし、連鎖の基本形なので使えるようになっておけば必ず役に立つだろう。初心者か理解しにくい、タテ方向の変化が少ないのも特徴だ。



▲余分なぶよの積める範囲の狭いのが難点。性質をじっくり理解して使いこなすように！

## 2 段積みベストパターン



## 2 連鎖の場合



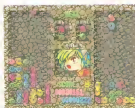
## 余分なぶよを積める場所



## 段差ができた場合は…?

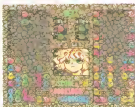
前のページでは、同じ色の2つのぶよの上に余分なぶよを積んだ場合を示した。では、下に余分なぶよが積まれていたらどうだろう？ そんなときは、下の図の上のようにみどりぶよの上に余分なあかぶよを積むと連鎖を進められる。つまり、下に余分なぶよが積んであったら、その分連鎖を引き起こすために落ちてくるぶよを高くする必要が生じる。

では、下図の下の部分を見てみよう。これは2段階にこたわり過ぎて、連鎖できるものもできなくなってしまう例だ。こんな場合はあわてずに、3段階を取り入れることで連鎖を引き起こすことができる。「ぶよぶよ」をプレイしていると、こんな事態が起こるのは日常茶飯事。セオリーにこたわり過ぎるとチャンスを逃すという、典型的な場合だ。



▲段差ができた場合はやつかい。何個ぶよを消せばあるいは積みは連鎖するのかを、よく考える。

▶2段階積みばかりでは、成長には至らない。絶対に3段階



# （ 3 段積みの特徴 ）

おじゃまぶよに強く、応用のきく積みかた!!

3段積みは、2段積みにくらべると非常にマ  
スターしやすい。余分なぶよの積める範囲が広  
いために、積みかたをよく考えれば、初心者で  
も簡単に5連鎖を作ることが可能。また連鎖の  
引き金となるぶよの高さが3ぶよ分もあるので、  
おじゃまぶよに対する抵抗力も強い。

そして、2ぶよ分の段差があっても連鎖する

ので、究めれば初  
心者も一挙に中級  
者にレベルアップ  
できる積みかたで  
ある。



▲ この積みかたを覚  
えると大連鎖の鍵  
味がわかってくる!

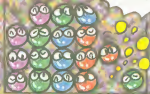
▶ 4連鎖なんてオチ  
ヤノコサイズ



## 3 段積みベストパターン



5連鎖!



## 2 連鎖の場合



余分なぶよ

連鎖できる!!



## 余分なぶよを積める場所



連鎖の  
ための  
スキマ



## 段差ができてしまったときの対処

3つの同じ色のぷよに1つのぷよをくっつけて消す……というのが3段積みのセオリーというわけだ。すると段差ができてしまった場合は、同じ色の3つのぷよが消えてしまわないようにすると、自然に連鎖につなげることができる。

そして、こちらの積みかたにもいえることだが、やはりセオリーに縛られてはダメ。下図の下の部分のように、せっかく降ってきたあおぷよをむだにしないためには、2段積みを取り入れるというような柔軟性も要求される。



▲3段・2段積みを取り混ぜてもいいが、おじゃまぷよのことを考えると3段積みのほうが有利だ。

▼段差ができてでも3段積みの場合は考え方もラク。なんせ、3つもぷよがなくなるんだから！



3連鎖完成まであと1歩!!



完成!!

ここに消えないためのぷよを積む



あおぷよを積む

こちら、もうすぐ3連鎖



消えないように落とす



ここにあかぷよを積む



完成!!

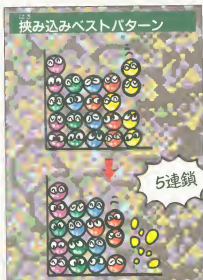
# はさ (挟み込みの特徴)

## 中級者のハイクラスに贈る積みかた!!

下の図に各種の挟み込みの例を示す。挟み込みは、ようするに降ってきたぶよを臨機応変に積んでいく技……という聞こえはいいが、素直に表現すれば「行き当たりばったり」の積みかたなのだ。それだけに、この積みかたは一朝一夕にマスターすることは不可能だ。3段積みと2段積み完璧にマスターした中級者さえも、実戦で使えるようになるには、かなりの時間を要するだろう。



◀ 着いたぶよにあかぶよを挟んだ場合、ほかの部分は3段積みと2段積みを使っている。5連鎖同時消した。



### 挟み込みパターン各種



挟み込みのぶよが低い場合

挟み込みのぶよがずれた場合



ぶよを2つ挟んだ場合

コンパクトな3連鎖



## 挟み込みマスターが上級者への道!!

「同じ色の4つのぷよを違う色のぷよで、あらかじめ分断しておく」これが、挟み込みの理論だ。

しかし、頭で理解してはいても、実戦で使うとなると話が違<sup>じやうなん</sup>う。柔軟な対応を要求されるし、判断力も2段積み3段積み以上のものを要求される。だからといって、パターン積み(2段・3段積み)に走っているのは上達<sup>じやうたつ</sup>は望めない。パターン積みは、ある程度の時間プレイしたプレイヤーなら誰でもできるようになってしまう積みかた。そこから、抜<sup>ぬ</sup>きん出た<sup>で</sup>い<sup>い</sup>と思うなら、挟み込みをマスターするしかない!

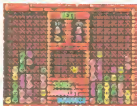
それには、なにが必要か? といえば「やりこむしかない」としかいえない……。

プレイヤーは、この「挟み込み」をマスターすることで禁断の領域に入っていくことになるだろう!?



◀すべてのぷよを消すことを前提に構<sup>か</sup>むのが挟み込み。失敗したのが右側のプレイヤー

▶右側のプレイヤーは挟み込みを利用して、左端2ラインで2連鎖すでに完成させている。

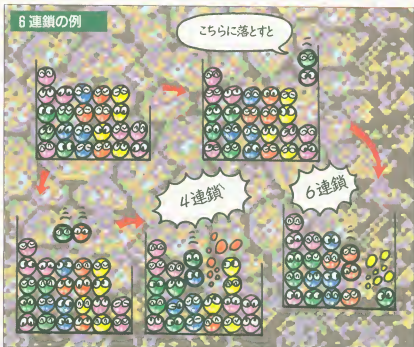


### 6連鎖の例

こちらに落とすと

4連鎖

6連鎖



# これでもう 3連鎖・4連鎖はあたりまえ

## 今までのパターンを応用して…

2連鎖の基礎から始めて、2段積み、3段積み、挟み込みを順番に解説してきた。これらの積みかたをプレイヤー自身が織り混ぜてアレンジすることで、3連鎖、4連鎖などは簡単に積むプレイができるようになったはずだ。

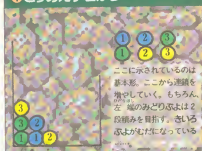
ここでは、特定のぶよの降るパターンを例にとって、連鎖発動までの早道を模索してみようと思う。下に示したのは4連鎖までの道のりだ。



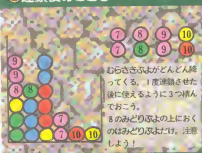
4連鎖と知って着ぶよを落し込め

## 4連鎖までの道のり (例)

### ① とりあえず左から



### ③ 連鎖後のことも…



### ② 2連鎖完成…まだまだ



### ④ 4連鎖完成!! ファイヤー!!



## もっと連鎖を増やすための積みかたは？

とりあえず4連鎖は完成した……しかし、4連鎖では対戦相手の息の根を止めるには、まだまだ足りない。そこで、ぶよの降るパターンが同じと仮定して、もっと連鎖を増やす積みかたを研究してみよう。

降ったぶよは全部で28個。内訳はみどりぶよが6コ、あおぶよが6コ、あかぶよが5コ、きいろぶよが3コ、むらさきぶよが8コ。ぶよが消えるのは最低4コだから、効率よく積めば最高5連鎖まで仕掛けを作ることができそう。事前に降ってくるぶよがわかっているわけではないけれど、後学のためにシミュレートしてみよう。積み込みをマスターしていないプレイヤーのために、ここでは2段階目と3段階目を取り入れた積みかたを展開させる。



◀ 下方向と左方向に連鎖するパターン。2連鎖目が同時消しである。

▶ こちらは左端の上方向に積み込みを使った連鎖を増やしたパターン



## 大連鎖(5連鎖以上)への道のり(例)

### ①基本パターンを作る



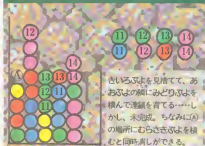
### ③しまったむらさきぶよが……



### ②あおぶよを活かすために犠牲が……



### ④完成しなかった……無念





# （おじゃまぶよも有効に使え!!）

## おじゃまなヤツラで連鎖を増やす!!

対戦相手の送り込んでくるおじゃまぶよ。ノホホンとした顔が憎たらしいが、隣接しているぶよが%消えるとおじゃまぶよもいっしょに消えてくれる。これを利用して連鎖を増やすこともできる。少量のおじゃまぶよは、連鎖を増やすうえで大変役に立つ。その例



▲おじゃまぶよを使った連鎖  
おじゃまぶよは両方のつるも。

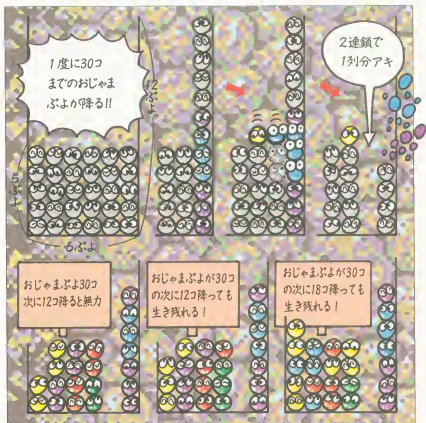
を下の図に示そう。もし、おじゃまぶよが降っても、それをマイナスとは考えず、逆に利用することで、「災い転じて福となす」のこゝろを實踐してやれ!



## おじゃまぶよ対策の積みかた!!

プレイフィールドはヨコ6列、タテ12コ分で構成されているので、ぶよは72コ積める計算になる。こちらが連鎖の仕掛けを作っているときに岩ぶよ(30コ分)をくらったらたまらない。そこで、この岩ぶよ攻撃を克服するための積みかたを紹介しよう。下図の上の部分の右端の積み方に注目。こうして積んでおけば、2連鎖で一気に底まで掘り返すことができる。あとは、あらかじめつづけておいた連鎖を発動させるのみ!

▼おじゃまぶよを利用した4連鎖が成功。ぞう大魔王以降は積極的に利用しないアイコン。



# （おじゃまぶよの消しかたも重要!!）

## 上手に消して復活を目指せ!!

降ったおじゃまぶよを利用するのも大事だが、確実に消していくのも大事だ。てっとり早い方法は、おじゃまぶよの降る前に積んでおいた連鎖を振り出して作動させること。それから、ぶよを消すことによって、どのおじゃまぶよが消えるのかも確認しつつ消していかなければならないぞ!



▲おじゃまぶよを消しつつ、次の戦略を考えなければ!



上級  
超連鎖への道



# （相手に送るおじゃまぶよを考える…）

## おじゃまぶよの数は点数で決まる!!

対戦相手を倒すためには、相手に大量のおじゃまぶよを送ることが必要だ。相手に送られるおじゃまぶよの数は、消したぶよの点数によって決まるので、たくさんのおじゃまぶよを相手に送りつけるには、できるだけ高得点の多連鎖を仕掛ければいい。おじゃまぶよは1コ70点と決まっている。何連鎖でどのくらいのおじゃまぶよが降るのかを、しっかりチェックだ!



### 予告ぶよ・小

これはおじゃまぶよ1コ分を表す。



### 予告ぶよ・中

おじゃまぶよが6コ分で、この予告ぶよ・中になる。



### 予告ぶよ・大(岩ぶよ)

予告ぶよ・中5コ分、つまりはおじゃまぶよ30コ分という寸法。

## 得点の計算法

得点=基本得点×ボーナス合計 (A+B+C)

合計が0の場合は1になる

### A 連鎖したな！ ボーナス

1連鎖	0点	2連鎖	8点	3連鎖	16点	4連鎖	32点
5連鎖	64点	6連鎖	128点	7連鎖	256点	8連鎖	512点
9連鎖	999点						

### B 同時に消したね！ ボーナス

1色	0点	2色	3点
3色	6点	4色	12点
5色	24点		

### C たくさんつないだよ！ ボーナス

4コ	0点	5コ	2点	6コ	3点	7コ	4点
8コ	5点	9コ	6点	10コ	7点	11コ	10点

基本得点=消したぶよの数×10

この基本点数にボーナス点をかけたものを下のように合計する



1連鎖 (あお・むらさき)	$(40+40) \times 3 = 240$
2連鎖 (みどり)	$40 \times 8 = 320$
3連鎖 (あか)	$50 \times (2+16) = 900$
4連鎖 (むらさき)	$40 \times 32 = 1280$

合計 2740

2740点は  
約70×39に等しい

39コのおじゃまぶよ!!

## 対決!! 大連鎖!!

序盤戦で岩ぶよ1コ(30個)を相手に送り込んで十分プレッシャーにはなるが、相手の息の根を止めるまでには至らない。相手を完膚なきまでに叩きのめすには、やはり岩ぶよが2コは必要だ。岩ぶよを2コ作るには、4連鎖同時

消し(4連鎖目と同時に消しをからめる)か5連鎖が適当な仕掛けだろう。では、このふたつを対決させてみたらどうか……勝つのは連鎖が先に終わるほうである。つまり、4連鎖同時消しのほうが勝つわけだ。

▶ともにぶよが入って大連鎖が始まった。勝利するのはどちらだ?



◀2連鎖目に移行。右側プレイヤーの連鎖が若干速く進んでいる。



◀左プレイヤーは4連鎖目、同時消し。右側は、まだ連鎖が続く。

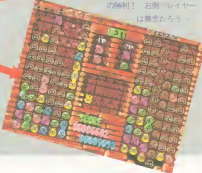


▲3連鎖目が炸裂した! ここまではほとんど互角の戦いだった。次で勝負が決まる。

▶ともに連鎖が続く。おしやまぶよの数では右側のプレイヤーが勝った。



▼先に連鎖の終了した左側プレイヤーの勝利! 右側プレイヤーは残念だろう。



# （もう1連鎖増やすためのコツ!!）

## セオリーに走るまえに考えろ!!

左端から連鎖を作っていく場合、プレイフィールドの幅は**ぶよ**にして6コ分と決まっているので、5連鎖以上増やすのはほとんどむりなおはなし。そこで考えられるのは左端から連鎖の仕掛けを積んでいく前に、左端でタテ方向の連鎖を最初にとっておく方法だ。



「ちょっと急降下はけれど、左から3ライン目に積み上げてみた。」

### 3段積みの場合を考える



### 挟み込みの場合を考える



### 左下の1ぶよがカギ!!



## 左端部分の積みかたを考える……

連鎖を増やすには、左端3ラインの部分がカギとなる。ただ、念頭に置いておきたいことは、余分なぷよが入ると連鎖しないことがあるということ。連鎖したぷよが確実に消えるように積まないと、計算違いで連鎖しない場合が出てきてしまう。そこはぷよをふやすことでフォローも可能だが、できるかぎり余分なぷよを積まないことが大切だ。また、せっかく積んだぷよを連鎖させないようにするのも大事。「この色のぷよが消えたらこうなる」といった、連鎖後のぷよの状態をよく考えよう。



▲モーレツな仕掛けに成功した図。



▼余分なぷよを積まないように!!



### もっとも簡単な積みかた



### 4連鎖まで作ってみる



### 同時消しの場合





# 連鎖への早道を見出せ!!

## パターンに縛られない積みかたを!!

基本的なテクニックから連鎖の作り方まで解説してきたが、勝負のカギは、やはり3~5連鎖の積みかたをいかに速く作れるかにかかってくる。それにはやはり、経験も十分に必要要素だが、もっとも大切なのはパターンに縛られずに連鎖をつくること。パターンに頼ることは、ランダムに落ちてくるぶよにすぎること。ランダムな人生を送りたいプレイヤーは、どうぞそ

ちらへ……。2段積みと3段積み、この2つのパターン積みでは、余分なぶよを出してしまう。余分なぶよさえ出さなければ、より早く連鎖を発動できるのは当然のことだ。

下に示すのが、同パターンの配ぶよで挟み込みと3段積みを狙った例。この例では挟み込みが完成しているが、これとは逆に3段積みが先に完成する配ぶよもあるのを忘れないように!

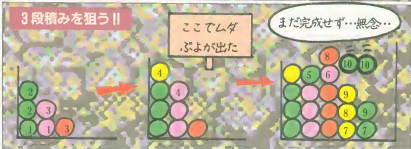
### 配ぶよ



### 挟み込みを狙う!!



### 3段積みを狙う!!



### 3 段積みには挟み込みを取り入れる

挟み込みは応用性が高いからといって、挟み込みばかりやっていては芸がない……というよりも勝つことはできないだろう。下の図のように（ふよのパターンは前ページと同じ）序盤は3段積みを狙っていたが、きいろふよがむだに

なってしまうので途中から挟み込みを取り入れる……これでも5連鎖にたどりつく。とにかく、余分なふよを出すことなく連鎖を積むのが大切。「降ってくるふよをいかにむだなく使うか……」この思考が「ふよマスター」への道を開く！



### 最後に……

「ふよふよ」の醍醐味は、なんといっても大連鎖（5連鎖以上の仕掛け）。そこで、いかに連鎖を作り、いかに連鎖を増やすか、という解説を中心に送りました。そして、たどりついた結論は「汝、すべてのふよを愛せ（使え）」ということだ。

余分なふよを出さないようにするには、2段積み、3段積み、挟み込みといったすべての積みかたをフルに活用してこそできる。この命題を満足させるには、実践あるのみ！ 日々の精進こそが「ふよマスター」への道を開くのだ！  
では、キミ自身の「連鎖ライフ（ふよふよ地獄）」を満喫してくれたまえ！！



◀コンピュータのキャラはタテ方向に積む傾向があるので、そこにつけ込め！



# 詰めぶよ!! 判断力に磨きをかけろ!!

ぶよの降るスピードが速くなったり、おじやまぶよが降ったときに重要になるのは、ぶよを積む判断力とスピードだ。自分の積んだ連鎖の仕掛けがおじやまぶよに埋まってしまっても、ぶよをただひたすら消すのみに終始してはダメ。

連鎖こそ最大の攻撃であり防衛でもあるのだ。

そこで、判断力に磨きをかけるための「詰めぶよ」を14問用意した。いろんな連鎖のパターンは、見るだけで実戦に役立つはずだ。

頭の神経細胞を、ぶよにしつつ解いてくれ!



**例題**

この状態から下図で  
3連鎖をつくりなさい!!



現在降っているぶよぶよ

NEXT  
ぶよぶよ



次に降るぶよぶよ



3連鎖を作ることを考えるより、まず連鎖のカタチを見つけるのがいいだろう。図を見るとみどりぶよを消すと、あかぶよを連鎖させることができる。だが、きいろぶよがジャマ。そこできいろぶよを消すには……という具合に考えていけば解答にたどり着けるはずだ。

**解答**

**その1**

きいろぶよをS字型に消すパターン。これでみどりぶよ、あかぶよが消えて3連鎖というわけだ。



**その2**

こちらはきいろぶよをL字型に消す。みどりぶよが残っているので、パッと見てわかりにくい感がある。





# 初級者向け問題

その1 【目標】 3連鎖



その4 【目標】 超大連鎖



その2 【目標】 2連鎖同時消し



その3 【目標】 3連鎖



その5 【目標】 6連鎖



# 上級者向け問題

その1 [目標] 4連鎖



その3 [目標] 3連鎖



その2 [目標] 3連鎖



その4 [目標] 3連鎖同時消し



その5 [目標] 3連鎖



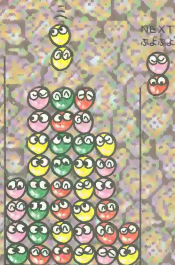
その6 【目標】 5 連鎖



その7 【目標】 5 連鎖



その8 【目標】 6 連鎖



その9 【最終問題】

つきのふよで最高何連鎖までできるか？



初心者向け問題

その1

上か下のあかぶよを消すと  
3連鎖が発動。下のあかぶよ  
よの消える動きが興味深い。



または



その4

とにかく右側に落とせれば、  
連鎖が同時発動し始める。連  
鎖後に残るぶよはいくつ？



その2

始めのぶよは連鎖させず、  
きいろぶよを長い連鎖に導  
くのが正解だ。



その5

あかぶよを消せば連鎖が発動される  
ついでにきいろぶよも消すように！



その3

タテ方向の連鎖はわかりに  
くい、この積みかた方は  
簡単にはうたえよう。



上級者向け問題

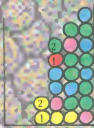
その1

連鎖でじゃまなおしやまぶよ  
を消すには、あかぶよをもつ  
つけないとダメなのだ。



その2

タテ方向の連鎖は非常にわか  
りにくい。これをうまく使  
えるようやってみよう！





### その3

あおぶよを消して、こで  
やまぶよが消えるのを利用  
おしやまぶよのあたりがた味  
かわかる。



### その7

あおぶよを消す場所が決  
まると、あおぶよを消し  
てしまえばOK。



### その4

おしやまぶよもこんな図の  
ような場所に降ってくれた  
なら、本望というものであ  
う。



### その5

さいらぶよがヨコ一列に並  
んでいるのでコンバクトー  
知っていればトクする積み  
かただ。



### その8

こでもさいらぶよを積み場所が連鎖の数を  
左右する。左側のラインが力強い。



### その9

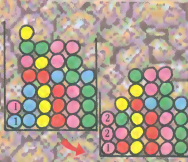
8連鎖ができる。  
下図のとおり。

夢のような積みかた……8連鎖。これができたらプレイヤーとして  
いうことはないはず。こんなパターンが降ってくるように金じよう。



### その6

最初にあおぶよを消し、むらさきぶよで  
連鎖を発動。こんな問題で悩むなよ！





# 対戦! 勝つためのテクニック!!

## 初級者編

### ①NEXTぶよもチェック!!

降ってくるぶよをスピーディに積むのは大切。だがしかし、次にどんなぶよが降ってくるかチェックしないで積んでしまうと、思わぬ失策が発生する。これによって連鎖損してしまったり、仕掛けが遅れたり、思わぬ事態に発展することもある!

だから、初心者はNEXTぶよをチェックするくせをつけておこう。

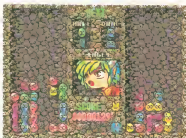


▲かならず、次のぶよ見て戦略を立てよう!

### ②ぶよ捨て場を作る!!

最初からすべてのぶよを使って連鎖を作っていく、なんて人はこの世にいるはずがない。いや、存在してはいけない!

そこで「ぶよぶよ」プレイ時間の少ないプレイヤーは、あらかじめ余分なぶよを積む場所を考えておこう。左端から連鎖の仕掛けを作っていくとしたら、右端1ラインをぶよ捨て場にするのがいいかな。



▲いらないぶよは、右端に捨てていけ!!

### ③とりあえず3連鎖

勝負のカギを握るのは3連鎖である。5連鎖以上の仕掛けはとどめを刺すにはもってこいの積みかただが、決められる確立が低くなるので、ほとんど大道芸にすぎない。

そのため、いかに素早く3連鎖を組めるかが勝敗の分かれ目となる。日頃から上級者に、一矢むくいたいと考えている初心者とは、とことん3連鎖を練習しよう。



## ① 挟み込みを取り入れろ!!

連鎖を効率良く作っていくには、余分なぶよを出さないのがもっとも大事。そこで推奨されている(?)積みかたが挟み込みだ。挟み込みは、ぶよの降るパターンに左右されずに積んでいける応用範囲の広い積みかた。それだけに、瞬間的な判断力や、素早い認識力が要求される。

たしかに、2段積みや3段積みをマスターして早く積めるようになれば、対戦でも勝てるようになるし、サタンにも勝てるようになるだろう。しかし、仲間内で無敵を誇ったり、コンテニューなしでエンディングを見たいのなら、挟み込みのマスターが必要不可欠。苦労した上に修得した挟み込みの連鎖には応えられないものがあるぞ!



◀ 挟み込みは、非常にムズい……



▶ しかし、決まると快感だぞー

## ② 3連鎖 4連鎖のワン・ツー攻撃!!

黄金の勝ちパターンといえるのが、これから解説する「3連鎖から4連鎖」。

最初に繰り出す3連鎖で対戦相手の積んだぶよを台なしにしてしまう。そして後に4連鎖でとどめを刺す作戦。これが決められればサタンだってルルーだって怖くない。ところがどっこい、簡単に3連鎖の後に4

連鎖なんて組めるはずがない。それでも、3連鎖の攻撃で相手におじゃまぶよを降らせて仕掛けを蹂躪するのは、かなり有効な作戦といえる。

逆に3連鎖の攻撃に耐えるには、下図のように仕掛けの全体を底上げしよう。この技は、連鎖を増やすにもってこいだ。



◀ オマケで相手の意気を削ぐー



## ① 超高速で5連鎖を組め!!

コンピュータとの対戦や、人と対戦するときには活きてくるのが、超高速で5連鎖を作る作戦。とくに大きな連鎖を狙ってくる中級者を、グウの音も出ないまでに粉碎できること間違いないし。もちろん、挟み込みを有効に取り入れてむだなぶよを出さないようにするのを忘れるな。しかし、5連鎖はあくまでも成功させなければ意味がない!



▲とにかく、何が何でも相手より速く連鎖を!

## ② ぐるぐる技で時間稼ぎ

対戦者同士が5連鎖を同時に決めたら勝敗はどうか? 最初のおじゃまぶよ30コが降っても双方ともに耐えようと、普通のぶよが降ってくる。このぶよがくつくと次の30コが降ってきてしまうので、ぶよが降下中に時間稼ぎのためにボタンを連打しよう。ぶよがぐるぐる回って、少しだけ時間を稼ぐことができる。この稼ぎが、勝利につながる!



▲回っているぶよの表情で、心が安定……

## ③ ワンクッション置いて積む

ぶよ1コの幅の場所にぶよが入ってしまうと回転できなくなってしまう。1ライン分の狭い部分に、ぶよを逆にして入れたい場合は、1度高い場所にぶよを置いて回転させてから入れるようにする。対戦ゲームではぶよの落ちるスピードが速くなっても、すぐにくっついてしまうことはない。事前に高い場所に置けば時間稼ぎにもなるし、回転ミスということも少なくなる。ただし、ボタンを押す回数を間違えないように!

この技を「とことんぶよぶよ」の高いレベルで使うと、とんでもないことに……。



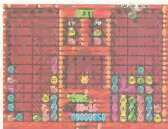
▲ぶよの落ちるスピードが速くなってから、勝負が長引くと、もっとスピードが速くなる。操作はちょっと難しいが非常に使える技。

## ④ 相手を見て戦略を立てる

勝負を確実にものにしたいなら、戦略を立てる時に相手の積みかたも見る必要がある。いつ相手がおじゃまぶよを送り込んでくるか、というプレッシャーに押されて、自分の手ばかり見ていてもしょうがない。相手の仕掛けの進み具合を見ながら、自分の連鎖を作っていく。そして、相手の積みかたが完成したら連鎖させる前におじゃまぶよを送り込む。相手の連鎖が発動したら、こちらの連鎖の仕掛けも台なしになる。だったら少ない連鎖でも確実に相手の連鎖の仕掛けを妨害することのほうが有効なのは、上級プレイヤーなら、だれでも気がつくことだ。逆に連鎖を決められてしまったときは、必死で連鎖を作って対抗するしかない。この場合は全力を傾注せよ！

## ⑤ わかりにくく積む

上級者同士の対戦であれば、双方ともに相手の手を見ながら戦うことになる。そこで最高のプレッシャーを与えるには、クテ方向に連鎖を積んだり、挟み込みを多用して相手に仕掛けを悟らせないように積む方法が有効だろう。でも、同じぐらいの熟練者同士の戦いであれば、勝敗を左右するのは運しかない！



◀ 相手の連鎖が完成するまえに



▶ 連鎖でメテオチャージにする!!



▼ 見栄っ張り<sup>みえっけ</sup>の使いそうな作戦<sup>さくせん</sup>。戦<sup>いくさ</sup>が通<sup>とほ</sup>るするのは一回<sup>ひとへ</sup>だけかも……



LV99を目指せ!!

# とことんぷよぷよ講座!!

この世に文明がある限り永遠に降り続けるぷよを、永遠に消し続けられる自己啓発ゲーム、それが「とことんぷよぷよ」。レベルは最高99まで上がり、それ以降も続けることができる。

この「とことんぷよぷよ」がうまくなる秘訣は、この世にたったひとつ! 何度もプレイすることである。「ぷよぷよ」をこの手に入手したからには、LV99を目指そう。それが「ぷよぷよ」のプレイヤーの宿命……いや、悲願である!



▲集中力と気合いでLV99を目指そう!!

## 激甘モード (LV1から)

激甘モードといわれるだけに、お助けキャラである「カーバンクル」と「びっくぷよ」がランダムに出てきてプレイを助けてくれる。連鎖の研究にも活かせるモードだぞ



▲カーバンクルはどこにいる?

▲消されたぷよの……合掌……

## 中辛モード (LV3から)



カーバンクル

このモードでプレイヤーを助けてくれるのはカーバンクルのみ。このレベルのゲーム開始直後のスピードで、NEXTぷよをみられるように視力を鍛えてもいいかも……。



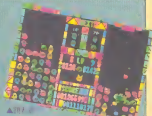
▲お助けキャラがランダムに出現!

## 激辛モード (LV5から)



びっくぷよ

このモードでは、びっくぷよがプレイを助けてくれる。ちょっと速め程度のスピードで始まってホッとしていると、いきなりすごいスピードに切りかわる。でも、びびるな! 上級者にとってはクセになる速さかも?



▲お助けキャラがランダムに出現!

# 原則を守り抜きプレイを続けろ!!

## ①絶対消す!!

スピードが強烈に速くなってくると、ぶよをどこに積むかという判断さえおぼつかなくなってくる。そこでその時間を稼ぐために、ぶよを必ず消すようにする。ぶよの消えている間にNEXTぶよをじっくり観察して、ぶよを積む場所を考えるといいわけだ。お助けキャラが出た場合も考える時間ができる。感謝しよう!



▲ぶよが消えている時間に、いそいで次のぶよを積む場所を考えろ! あせるな!

▼連鎖を作ると考える余裕が2バーイになる。ここでも、同時消しより連鎖だ!



## ②連鎖を考えてスピードを落とす!!

レベル99を目指すには、後半の猛烈なスピードを克服しなければならない。この猛スピードをちょっとだけ(本当にちょっとだけ)減らす方法がある。連鎖を作ること、少しでもスピードが落ちるのだ。「スピードの速いときに連鎖を作るなんてムリだ」というプレイヤー諸君。そこは判断力と動態視力を鍛えてトライだ!



▲序盤では、こういった連鎖もできる。後半は消すのが難一杯、でも連鎖を作れ。

▼こういった単純な連鎖を常に作り続けろ! それしか生き残る道はないぞ!



## ③左右に気を配れ!!

とてつもないスピードでぶよが降ってくると、どこにどのぶよを何コ積んであるかということも把握しておかなければ! それをおこたるとむだにぶよを積みだけに終始してしまう。余裕があるときはリラックスするよりも、プレイフィールドに積んであるぶよ、NEXTぶよを、しっかりチェックしておくことが大切だ。





# ぷよぷよ

の まんきつ

## サウンドを満喫せよ!



▲タイトル画面で「E」を押して「D」のコマンドを入力しよう。



D ▶ あおしよんの音楽に「SOUND TEST」の項目が出現する



▲すべてのBGMを聴くことができる。ゲームに使われていない曲もあったりする。

ゲ



CHARACTERS  
of  
ふよふよ





かわいい顔して極悪非道のかれんな少女

# ARLE・NADJA

●アルレ・ナジャ



同じ色の魔物を4つ並べることで、時空の彼方に吹き飛ばす禁断の呪法「オワニモ」を解放した少女。ザコの中のザコであり、人畜無害のふよを時空の彼方に吹き飛ばすことによって、我が道を突き進む。サタンをボタンキューさせた彼女の耳に聞こえてきたもの……それは、オワニモによって時空に吹き飛ばされたふよたちの怨念おんねんの声であった……。



アルルより目立つしふい(?)ヤツ

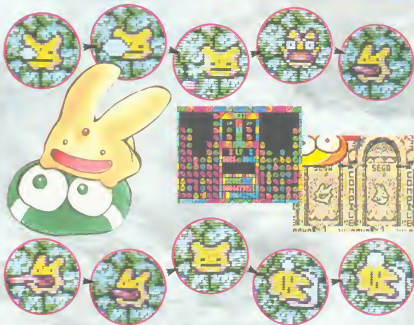
## CARBUNCLE

●カーバンクル

「とことんぶよぶよ」でプレイヤーの手助けをしてくれる以外は何の役にも立たないクセに、ゲームのあらゆる場面に登場する。舌をへろへろ伸ばしたり、<sup>おど</sup>踊ったり……しまいにはマクラの上に鼻ちょうちん(死語か?)で寝てしまうお調子者。なぜ彼が主人公のアルルよりも、こんなに優遇されているかは永遠のナゾである。



## カーバンクル七変化



積もって消えるは、なんとはかなきかな…

# PUYO PUYO

●ぷよぷよ



ゲームのタイトルにもなっているように、このゲームには欠かせないキャラである。アルルたちによって、数限りない彼らが時空の彼方に吹っ飛ばされていった。しかし、後から後から、次々と数限りないぷよが現れる。彼らの生態は、ザコのモンスターという以外何もわかっていない。なんのために存在しているかもナゾである。

## ノーマルぷよさん

ノーマルぷよは色で分けると5種類が棲息する。ゲームのモードや難易度によって、その数が4種類になることもあるという。ぷよマスターになるために、日夜このぷよを吹き飛ばし続けよう！

## おじゃまぷよさん

ノーマルぷよを消せば消すほどに、発生するぷよである。隣でノーマルぷよが消えると、それに影響されて時空の彼方に飛んでいく。大量に発生すると、悪魔天を突かせるぷよである。

## びっくぷよさん

「とことんぷよぷよ」に登場する、普通のぷよの4倍の大きさのぷよ。その重さによって2ライン分のぷよを蹂躪する。どんな法則によって発生するのか不明。



慣れれば激弱のカモガイコツ

## SKELETON-T

●スケルトン-T

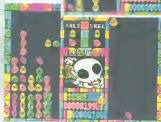


対戦相手としては、史上最低最弱。ぶよを回転させることもできず、連鎖はおろか消すことさえにも二の足を踏む。おじゃまぶよを送り込んでくることはめったにないので、大連鎖を狙っていい。連鎖の研究にもってこいの対戦相手だ。

こいつに負けるようでは、この世に生を受けたことを恥じるしかない。



▶このステージではヒントが出る。気にせず連鎖を!



▲準備万端 これで、わいもんなした。



▶5連鎖同時消しが決まってスケルトンはボタンキユーしてしまった。

スピーディに確実に消す堅実派

## NASU GRAVE

●ナスグレイブ

ぶよを積むスピードもそれなりに速く、確実に消してくる、ナスのクセして堅いヤツである。連鎖はめったにしないが、こちらもただ消していくだけでは勝つことはできない。こいつも大連鎖を狙えば確実に粉砕できるだろう。サドといわれようが何といわれようが、大連鎖でいこう！ これ、ホント！

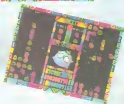


▶ポケナスに連鎖が決まった、これではとんと終り。



◀ここまできたら、もう目減り持っただけでもいい。

▶ナスのわりにはがんばったがそれもこれで、回ってください！



確実に消し！確実に連鎖させる!!

## MUMMY

●マミー

ぶよを落とすスピードも速く、チャンスと見れば確実に連鎖を繰り出してくる。しかし、連鎖といっても2連鎖ぐらいなので、そこはもちろん大連鎖でばたんきゅ～させてあげよう。ただ、気を抜くとこちらの仕掛けを台なしにされることもあるので、速攻で大連鎖を発動させよう。初心者にはちょっと強敵かな？



▲マミーは2連鎖ぐらいはしてくる。それを利用して連鎖を増やしてやれ!

▼大連鎖! 2連鎖を決められたガイタクもカユクもない。



▼確実に2連鎖を出しなから対戦しても、勝率は十分ある。



連鎖技の練習台にピッタリ!!

## DORACO CENTAUROS

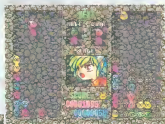
●ドラコケンタウロス



「じゃなあーいっ!!」の動作がかわいい3級品モンスター。ぶよを落とすスピードが極端にノロいし、ぶよを積む場所も迷いばなし。大連鎖を作るための練習相手としての存在意義しか持たないキャラクターだ。こいつを大連鎖でばたんきゅ〜させて、悦<sup>えつ</sup>に入っているようでは、まだまだ。



▶ コイツは割断が速いので連鎖をドンドン作れ!



▶ 倒れといはいつでも連鎖ぐらい決めるぞ



▶ ある程度おじゃまぶよを降らせれば目減してくれる



不適な微笑みが心底憎い!!

# SUKETOU DARA

●すけとうだら

勝ったときの「ニヤリッ」が非常にムカつくやなヤツだ。ゲームが始まると、すごいスピードでぶよを積んでくるが、実は何も考えずに積んでいるだけ。とはいえ、まぐれで連鎖を決めてくるときもあるので、注意するのにこしたことはない。「ニヤリッ」と笑われ<sup>しょうじん</sup>ない<sup>しょうじん</sup>ためにも精進に精進を重ねよう!



▼コイツのあせる顔を見るのは楽しいね。ウデの震えが何ともいえん!



▲最初はデタラメに落としてくるので、2・3連鎖ぐらいを決めてやろう。



▲初心者はコイツに「ニヤリッ」ときれないようにガンバレ!



戦いが長びくと思わぬ反撃が...

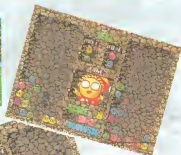
# SUKIYAPOTES

●スキヤポテス

「小さいことからコツコツと！」が生活信条のようなモンスター。とにかく確実に確実にぶよを消していく。連鎖は狙ってこないで、すけどうだらよりも弱い。とはいっても、こちらも受け身のままで勝つことは難しい。おじゃまぶよを使った連鎖をバシバシ決めて、ころばせてあげようね！



▼連鎖を繰り出して相手のペースを崩す。



▲物置のないヤツだが、もちろん連鎖を出してくる。先制攻撃あるのみ！



▶うるうるした目が水銀のよう。チヨット気持ち悪い。



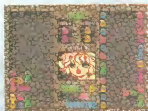
大連鎖でとどめを刺せ!

## HARPY

●ハービー



プレイフィールドの左右にぶよを積み、「両端積み」といわれる技の愛好家。それをたくみに利用した2連鎖を得意中の得意としている。両端積みはおじゃまぶよを消すのにも有効な技なので、少量のおじゃまぶよでは勝つことはできない。3連鎖以上の仕掛けを確実に発動させて、泣き叫ばせるように!



▲このように両側にドンドコ積みしていくのが両端積み。まぐれ連鎖が怖い積み方だ。



▲おじゃまぶよの降る瞬間が4列分なので、それだけ降らせるぶよも少なくない。

▼フーリング連鎖(まぐれの連鎖)には十分警戒しよう。



低姿勢だがあなどるな!!

## SASORIMAN

●さそりまん



にやうめ 柔和な顔でのっけから挨拶。礼儀正しいモンスターだからといって油断してはいけない。ロコツに連鎖を狙ってくる強敵なのだ。常に相手の仕掛けに注意し連鎖が準備されたら、こちら側の連鎖を発動させよう。連鎖合戦の駆け引きの練習台としては申し分ない。連鎖を確実に積めるようになっていないとツライ。



◀さそりまんは初心者にはツライ相手。連戦で大量の連鎖を決めるのがベスト。

▶二回までおじゃまふよを返しても、安心してはダメ。



▼勝っていても負けていても表情の変化の乏しいヤツだ。



▲連鎖連鎖でいかないと負ける場合もある。勝負がつくまで気を抜くな!



堅実さが強さの秘密!!

## PANOTTY

●パノツティ

負けたときの大ちゃん泣きがイカすモンスター。確実にぶよを消し、しかも2連鎖ぐらいならしっかり繰り出してくる。できるかぎり3連鎖以上を積んで何度も送りこんであげよう。対戦が長びいても大反撃がくることはないけれど、いちばん痛いのはコンスタントにおじゃまぶよを降らせてくること。



◀この辺からおじゃまぶよが多くなる。注意しつつ積もう。



▶おじゃまぶよをうまく消しながら積む。



▲4連鎖が決まっても安心してはいけな。この後も連鎖だ!



▼これがツワサの(?)  
大ちゃん泣き。ノスタルジーって感じかな?



大反撃が怖い臭うヤツ！

## ZOMBIE

●ゾンビ

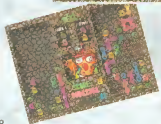
悪臭<sup>あくしゅう</sup>を放ちながら連鎖を決める鼻つまみモンスター。素早く2連鎖を狙ってくるので、こちらの仕掛けが被害をこうむらないうちに先制攻撃だ。確実に2連鎖以上を決めていけば楽勝だろう。しかし、戦いが長びくと、強烈な大連鎖を繰り出してくる場合があるので、長期戦はできるだけ避けるように！



◀ 3連鎖を決められた、フィリッパが連鎖が怖い相手。



▶ 常に連鎖を出して相手の仕掛けを防ぎ続ける！



◀ 3連鎖が決まって勝負アリってところかな？ 始末じゃまぶただけで安心するな！



それなりで印象に残らぬ不遇の女…

## WITCH

●ウィッチ

タカビーだか印象のうすいモンスター。ヘタに4連鎖を狙うと、2連鎖をガンガン決められてこちらの調子を崩されてしまう。2～3連鎖を繰り返して相手の攻撃のリズムを狂わせよう。プレイヤーがある程度の熟練度に達していると、気がついたら勝っていたということが多し。しょせん、それまでのヤツだ。



◀それなりに強いので大連鎖で一気に勝負を決めたい相手。



▶おしゃまぶをドンドン消すからドンドン送ろう！



◀ウィッチも長期戦に持ち込みたいくない相手なので。



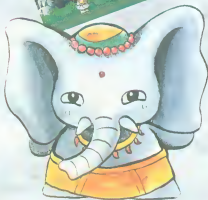
スピードで消しまくり、連鎖を狙う！

## ZO-DAIMAOH

●ぞう大魔王



コイツからは、ぶよの降るスピードが速くなるので、慣れるまで確実に勝つことは難しいだろう。堅実にぶよを消し、スキあらば連鎖を狙ってくるし、4連鎖を決めても難なく立ち直ってしまう。かといって5連鎖を狙うと2連鎖を決めてくる。勝つためには、やはり3連鎖を連続して繰り出すことだ。



◀ぶよの降るスピードが速い。慣れることで克服しよう。



▶お断りミスさえなければ4連鎖は簡単に作れる。



◀3連鎖をコンスタントに出していこう。そうしないと難く負けてしまう。

自称『ぶよぶよ』界随一の二枚目……

# SCHIZO

●シエゾ・ウィグイイ



確実に消しながらも2連鎖を繰り出してくる。4連鎖ぐらいを狙っていると、高い確率で3連鎖を決めてくるので、大きな連鎖は積まないように。小さな連鎖で相手の攻撃のペースを崩すようにするのがベスト。ここ以降からの対戦相手は非常に強敵ぞろい。コンティニューしまくって、己れを鍛えるのみ!!



▲3連鎖を決められた。これくらいで動揺してはダメ。



▲おじやまぶよを消すだけに終結せずに連鎖を作ること考えろー



▲「三三三」であたがの強さも同然。安心して勝利を待てろ。



とにかく連鎖がお上手!!

## MINOTAUROS

●ミノタウロス

強い! 強過ぎるウシである。ここまできたら、倒すのみ! 何度でもトライしよう。コンピュータと対戦するとき有効な戦法は、おじゃまぶよをドンドン降らせて相手を混乱させることだ。2連鎖でもいいが、できれば3連鎖をテンポよく決めることで、いとも簡単に勝てるときもある。



▲序盤から、必ず大連鎖を狙っていくこと。

▶それが阻止された場合は2連鎖(できれば3連鎖)を積み



▲大連鎖を狙えば、常に勝てるというわけではない。2連鎖をコツコツ作るのも重要。

史上最強にして最高の美貌を持つ

## RULUE

●ルルー



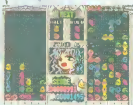
高飛車な態度が気にさわる、サタンを一途に慕う女王さま。これだけ強ければ、鼻っ柱が高いのも納得しましょう…。ゲームの難度がHARDだろうがHARDESTだろうが、とにかく連鎖、連鎖、連鎖で攻めれば怖くない。とはいってもルルー側もコツコツと連鎖してくるので、それを上回るように！



▼大連鎖が決まった、これで女王様もおしなれた!!



▲二から2・3連鎖を出すことに方針を変更する。



おまぬけモン스터達の主領！

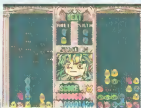
## SATAN

●サタン



アルル・ナジャをいたぶるのを趣味とする、究極の悪「サタ」……もとい、サタン。地道に消しながら2連鎖を狙う。そして、ぶよの降るパターンがいいと必ず3連鎖を決めてくる。タテ方向に連鎖を積む傾向があるので、連鎖が津波がされたときに3連鎖ぐらいで攻撃すると、もうメロメロだあ。

▶2連鎖をバンバン出してくる。おじやまぶよを消しつつ2連鎖を狙おう。



▲連鎖を狙わないと負けてしまう！

▼ラスボス・サタンのチャームポイントには八重歯(？)。



▲常におじやまぶよを消して、おじやまぶよの連鎖だ。



COMICS  
&  
MUSIC  
of

ふよふよ



“熱血ぶよら〜”のための  
特別企画!!

# ぶよぶよ

## 4コマ コミックス

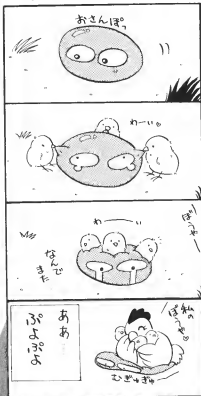
●「ぶよが好き」「もっとぶよのこと知りたい」——そんな人のために、特別企画「ぶよぶよ／4コマコミックス」をお届けします。気に入ったら、ぜひ、PC-9801版の「ぶよぶよ」にもチャレンジ! そう、この4コマも、PC-9801版についている「ぶよぶよコミック」から抜粋したものなのです。

●PC-9801版「ぶよぶよコミック」より

©1993 COMPILE

# PUYOPUYO

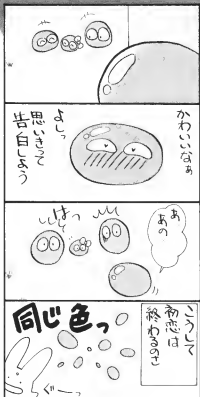
## ぶよの日常



▶「かわいい」とかいわれながられ、いざとなると、その存在すら忘れられちゃうやつ——人間にも、よくあること。

# ぶよの初恋

# COMICS



▲同じ色が4コ並ぶと消えて  
しまう……それは、とても  
悲しい、ぶよの宿命、なので  
した……。

▶「紫、同じ色…」はともかく、ぶよにも、男の子と女の子、そしてモテるヤツとモテないヤツがいるわけですね。

## ぶよの『ごめんなさい』



# 深呼吸

# PUYOPUYO



▲ぷよの発生はナスグレイブの破壊によって起きる！ではナスグレイブも超大量にいるってこと・・・？

## ウゴウゴルルヤ



▶ぷよを「オワニモ」で消さないあたりがシュールで「ウゴウゴルルヤ」っぽくて、いい味出してる！

M.T. 10/10/10

## 至福～哀号



▲スケルトンは、いくらおい  
し〜いお茶をのんでも、やっ  
ぱりスケルトンでしかありま  
せん。

▶同じ色のふどうしが結婚  
したふよの夫婦では、子ども  
は一人までしか産んではいけ  
ないのです。

# COMICS

## 朝のボエム





うガモシ

# PUYOPUYO

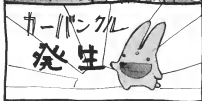


▲PC-9801版「ぶよ」にな  
ら、ホントにこんなおまけが  
あるのかと思ったのに……

ビツクふよ



▶待つだけの人生、それもまたよし。ビッグぶよって、カワイイ!!



▲わたしも、ふよになってみたい……ネ！

アベックの場合



な、なんか  
犬らしい…

▶そうか、昨夜のレバとママ……、やっぱり「ふよふよ」をやっていたんだ……!?

## なす

# PUYOPUYO



১৯৮৬



「これがもし  
他のギョウナツだら

でも...



ナスびんタイプは

▲むらさきナスグレイブ以外  
にきいろやピンクのか隣って  
くる……もちろんビッグナス  
やオジマナスもありだ！

▶この本読んでるアナタも、  
ひょっとしたら、ひとりぼっ  
ち……かもしれない。

静かな冬のおはなし



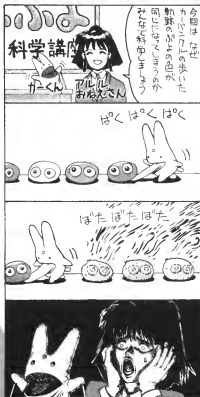
こなもん、食うな!

COMICS 



▲ホントは、おいしいかもしれ  
ないのに…。でも、ぶよの成  
分って、いったい何…?

## ぶよぶよ科学講座



▶そうだったのか? 恐ろしい  
こと!! でも、よくわからな  
い!!

特別付録:オリジナルシングルCD

ぷよぷよ



# Rave Revenge

レイヴ

リヴェンジ

Serial number CPCD-PYO4 (0004) ©1993 COMPILE/LMSRecordings

- 1 ぷよぷよのテーマ/U.S. Rave Mix
- 2 バロックでぷよぷよ/Techno Rave Mix
- 3 ぷよぷよメモリーズ/DS#22 Reproduction
- 4 魔導物語音頭/'93 Welcome Back Remix

※シングルCDは、この本の巻末に貼りこまれています。



1st production notes: Executive produced by Moo Natani (COMPILE). All songs produced, arranged, programmed, recorded, mixed and additional artist co-ordinated by Katsumi Tanaka (LMSRecordings). All songs performed by are made on (thru) Mit freundlicher Genehmigung der Rhythmic International Records. All original "video game" songs written by MATSUI (COMPILE). All songs data converted by Takashi Nakashima (COMPILE). Additional song written by Katsumi Tanaka (LMSRecordings). Sampling vocal performed by Pretty Compile. Made by (except track 4) Original lyrics written by Nakatani Yonekazu (except track 4).

All songs copyrights ©1990-91-92-93 COMPILE. Licensed LMSRecordings.

2nd production notes: All songs digitally recorded at HiFactory-Japan. Compact disc, edited and mastered at Tokyo CD Center. Originally mastered by Hiroshi Tsukamoto (Tokyo CD Center Technical Director). Mastering co-ordinated by Hiroaki Takano (Piz Japan K.K.). Compact disc cutting and manufacturing at Memory Tech. Compact disc label design by Katsumi Tanaka and Youshi Utsumi. Additional synthe programmed by Suzuki Juusaku (YAMAHA Corporation). are made of this used sampler on AKAI S-1100/CASIO EZ-1. Mighty song written and arranged by Macintosh II x + Studio Vision. Rhythm track for Roland TR-809 Original model with Tenorco Linked.

Compact disc, technical notes: Digital Recording/Direct Mastering / Full Bit Mapping/Expanded 150kHz. Mighty thanks SEGA Enterprises, LTD. / Shogakukan / Piz Japan and Germany / Roland TR-909+808 / GREEK. It doesn't matter / Sachin and credits liners / KG, Takeuchi / Nishin / Rhythmic International Records. Mts Nakashima and Mts Yamada: very kindness of cash management Mr. Kohmura, Utsumi, Araki, Ikeda, and Natani for Compile. and all of boys and girls who have been understanding my works.

are made of this thanks: Katsumi, Mighty, Tanaka. We are very interest your control. Roland TR-606+TB-303 / YAMAHA SP99 / All of Rhythmic International staffs and LMS staffs—xxx.

All songs ©1993 COMPILE / LMSRecordings inc. All rights reserved.

## このCDの特徴

「落れるオーディオチェックCD」と呼んでもいいほど、決定境界ギリギリの重低音から高音までつめこまれています。今回は現段階で最高の録音とされている88.2kHzで録音したマスターから、有効な情報のみをダイレクトに等分して44.1kHzのCD標準周波数に還元する「フルビット・マッピング」を使用。従来のCDと比較して、約1.5倍の周波数特性とダイナミックレンジを得ることができました。

一部のステレオセットでは特性を十分発揮できないおそれがあり、内蔵されたイコライザー、重低音補正、DSP等をご使用の場合も注意してください。



## 曲目解説

田中勝己

### 1 ぷよぷよのテーマ

ゲーム中では、どちらかというところR&Bの色が強く耳に残るのですが、やはりCDの1曲目、しかもテーマソングということで、思いきりポップにしました。いつもレイヴだハウスだといいながらこんなにポップにしてしまったのは、ゲームの可愛さに負けた私のせいです(笑)。とはいえK/W/Sやダブルユー?のリズムアプローチに似ているので、聞き比べていただけるといっそう笑えます。

### 2 ぷよぷよメモリーズ

今回の録音の中で一番ダイナミックレンジの広がった曲(マスターテープ制作中、スピーカーを飛ばしそうになってしまいました)。間違ってもカセットテープに録音することはないでください。「魔導物語」のCDではユーロビートアレンジの「トライアウト」というタイトルで収録されていましたが、「ぷよぷよ」の中でも使用されており、今回はディープなリズムのレイヴで登場です。

### 3 バロックでぷよぷよ

テクノレイヴという、これまたいいかげんなジャンルの曲(笑)。ベースラインの六本木攻撃から一転してスペクタクルなストリングスがフィーチャされるこの曲…「曲のブリッジ」と「エンディング」以外は「ぷよぷよ」と全く関係がない(笑)。この曲のアレンジ中に別のゲーム用に作っていた曲が混ざった…。というシロモノだからなんです、妙にハマっている、そのまま収録です(笑)。

### 4 魔導物語音頭

コンパイルから発売されたDAT/カセット「魔導物語音楽館」では音頭で収録され、魔導物語のCDでは音頭をグランドビート・クラブミックスにした不朽の迷惑、違う、名作の「魔導物語音頭」のテクノハウスアレンジ。ヴォーカルは謎の集団「プリティコンパイル&魔導ボーイズ」の方々。一番声が大きく目立っているのは、元「ぷよマスター」として王座に君臨した「森田ぷよ道」です。

# ぶよぶよ好きが作った イメージアルバム

今回、この本にはシングルCDがついている。ぶよぶよ〜といわんばかりに、なんと太っ腹(笑)。担当したのは、以前からのコンパイルフリークの皆様はお覚えておいででしょうか？ ディスクステーションの付録CDを作った営業だった奴(またかよなどといわないように)。新しいユーザーの皆様には初めまして〜と応いっておこう。うんうん。

巻で「ハウスなんか嫌い」と嘆いている貴兄。よく聞けい(涙)。これはハウスではない。もっとエゲツない「レイヴ」とかいうものです。ほら、ボディコンのお姉さんが東京の六本木界隈で扇子持ってセクシーに踊るバツ

クにかかっている曲。あの種類です。できるだけ大きな音でプレイして、そのリズムに肺を任せてみましょう。ほーら。知らない間に手が、足が、肺がリズムをとっているでしょ？「ナゼ？」なんて考えは、持つだけ野暮ってモノですぜ。

いろいろなアレンジの試み(クラシックとかフュージョンとか)を試行錯誤したんですが、「ぶよぶよ=レイヴ」が一番しっくりきたんですね。こう、天のお告げというか、別に宗教やってるわけじゃないんですけど。で、どうせやるなら本当に突っ走って…ということで、これまたボクの前回の作品「電忍アレ

## ぶよぶよ Rave Revenge Personnel Data

プロデュース ■田中勝己

&アレンジ (LMSコミュニケーションズ)

元コンパイル社員。その後、音楽制作などを行うLMSコミュニケーションズを設立。CM、ビデオ、ゲーム、劇伴など活動の場を問わず音楽制作を行なっている。趣味はぶよぶよ(意味不明)、車の改造。会社経営とパソコンにハマってる。作品は『魔導物語音楽集』(発売元・コンパイル)、『精霊戦士スプリガン!』(発売元・ナグザット)、『電忍アレスタ』(発売元・コンパイル)ほか多数。

音楽 ■are made of this

パーマネントメンバー、プロフィール等は一切不明の日本人2人組。活動の拠点はヨーロッパが中心。

名称はイギリスで活動し現在は休業中の男女2人組ユニット「Eurythmics」の大ヒット曲「Sweet Dreams (are made of this)」のサブタイトルをそのままつけたらしく、小刻みに動くシーケンスフレーズでは、彼らの影響を受けていることがうかがえる。

スタ」の時にメガミックスを手伝ってもらった危ないやつら"are made of this"というユニットと再度ジョイント。事前ミソを覚悟(わくご)していうと、レイヴ発 祥(はつしょう)の地とされる「ドイツ」ではその筋でかなりブイブイ(笑)鳴らしていた彼らなので、強烈な作品になってしまったわけ…。ただそこら辺りに出回ってる「えせハウス」とはわけが違う点を、覚悟して聞いていただきたい。と、鼻が高くなってしまったけど、あとは聞いた皆様がどのように感じるか。ここがポイントでしょう。間違っても「ゲームと鳴ってる音が違う～」なんてことはいわないでね。なにしろ22分しか入らないシングルCDで、全部はフォローできないもの(涙)。全部聞きたい方は、メガドライブ版の「サウンドテスト」(P.44)を聞くことをお薦めします。

「ぶよぶよ」が好きなやつが、イメージアルバムを作った。と思ってくだされば幸い…と思うのですが。これを聞いて、気に入ってくださった皆様。お仕事ください。あ、違うっ

てば。メガCDの本領を発揮した「電忍アレスタ」もご購入いただけると私、大変満足です。ついでに、今回と同様に「日本で初めてのハウス」を試みたCD「ゴルビーのパイプライン大作戦」(徳間ジャパン)もあります。どうか見捨てないでやってください。文末が「なんだか卑屈(ひくつ)だなあ。オレって。いつもなんだけど(笑)」。田中勝己(LMSコミュニケーションズ)



## コンパニオン■つかちゃん (コンパイル)

音楽を作曲した方は2人いらっしゃるようですが、担当した曲はどれでしょう。

つかちゃん 長尾君というのがいまして「ふたたびぶよぶよ」の曲「TOY OF PUYGUYO」を作ってくれました。彼の曲はとっても奇想天外で、いつも私の理解の範囲を超えたものが出てきます。今回、内蔵音源アレンジは私がやっただんですが、その辺がいかれているか、とっても心配でした。どうでしょうか?

長尾 ガシウウウんな出来で、よろしいんじゃないでしょうか?

つかちゃん そうです。

曲のイメージはどのようにして固めていきましたか?  
つかちゃん まず、うちのゲームはいつもとっても変な

んで…(笑)、その中でもぶよぶよはとっても変で(笑)、当然音楽も変な音楽である。というのが第1コンセプトです。んで、次に考えたのがぐにゃぐにゃ、とか、べろんべろんという感じ。あとは、それをもとにクラシック風のやハード・ロック風のや、沖縄民謡風ののとかいろんなものを混ぜました。

つかちゃんのコンパイル内での「ぶよぶよ」の役割はどのくらいでしょう。

つかちゃん 社内で20番目くらいでしょうか。アーケード版が去年のJAMMAショーで出展されたんですけど、その時は他の人にやらせるのがもったいないので、自分でプレイしていました。そのくらい好きですね。

読者・ぶよぶよプレイヤーへ、ひとことお願いします。つかちゃん やっぱり、ゲームあつてのゲーム音楽ですから「いい曲だね」といわれるより、「いい雰囲気だね」といわれるほうがうれしいです。今回、この「ぶよぶよ」がそう思っていたけると非常に光栄です。



# 小学館のゲームガイドブック・シリーズ

## イマジニア公式ガイドブック

### ポピュラス2 (SFC版)

「シミュレーションゲームの革命」とよばれた「ポピュラス」第2弾・SFC版の、唯一の公式ガイドブック。作者ピーター・モリニユーの協力のもと、あらゆる角度から徹底解析。リアルタイム・ウォーゲームの楽しみ方がすべてわかる、イラストレーター加藤俊章氏の書き下ろしイラストも美しい、豪華愛蔵本。

発売中 / 1200円



## イマジニア公式ガイドブック

### シムアント (SFC版)

黒アリを操作して巣を作り卵を育て、仲間を増やして赤アリと対決しよう。家から人間を追い出せば、シナリオクリアだ。「シムシティー」(都市経営シミュレーション)、「シムアース」(地球環境シミュレーション)に続く「シム」シリーズ第3弾・昆虫生態シミュレーションを楽しむための、唯一の公式ガイドブック。

発売中 / 1400円



## スーパーファミコン攻略ガイドブック

### スーパーファミスタ2百科

おなじみ「ファミスタ」シリーズの最新版にして、SFC版第2弾の攻略ガイドブック。実在12球団+ナムコスターズ、そしてオリジナル12チームの全選手データを完全掲載。初登場の「きみがヒーロー」モードでの、強力選手養成法も独自に解析。4コマまんが、製作者インタビュー、「ファミスタ」の歴史も収録。

発売中 / 980円



## ファミリーコンピュータ攻略ガイドブック

### カーツ佐藤のジャストブリード

シナリオ・佐藤克之、キャラクターデザイン・高田裕三、音楽・田中公平、そしてプログラムは森田将棋の森田和郎——エニックスが放つ異色シミュレーションRPGの世界を、カーツ佐藤自ら執筆する物語編、及び攻略編で解説する完全攻略ガイドブック。最後の敵、ジスファンタルの姿はこの本でしか見られない!?

発売中 / 1100円



## メガドライブ攻略ガイドブック

### ランドストーリー 皇帝の財宝百科



初の「電子立体ジオラマ」世界を実現した驚異のプログラミング・システム「D DS520」。天才ゲーム・デザイナー内藤寛の、超リアルアクションRPGの完全攻略本。全14クエストを詳細ガイド。3Dダンジョンも、この本さえあれば迷うことはない。特大ジオラマ&攻略手順表つき。(株)クライマックス監修。

発売中/1200円

## メガドライブ・ファンブック

### メイキング・オブ・ランドストーリー



メガドライブソフト「ランドストーリー」ができるまでを通して、天才プログラマー「内藤寛の世界」を紹介する。弱冠25歳でゲーム制作会社社長として、子供たちに夢をあだえ続ける内藤氏の「ゲーム作りのひけつ」から生活まで——ゲームデザイナー、業界をめざす人、必読の解説書。「まんが/内藤寛物語」収録。

発売中/1400円

## メガドライブ公式ガイドブック

### ソニック・ザ・ヘッジホッグ2



待ちに待った「ソニック2」がやってきた!! スピードも、アクションも、グラフィックも、さらにバージョン・アップ!! 8メガ・横スクロールの超ハードアクション・ワールドを、全20ステージ完全マップつきで詳細ガイド。セガの最高傑作ゲームを、小学館のゲーム編集室が絶力を結集して解析する公式ガイド!!

発売中/980円

## メガドライブ公式ガイドブック

### ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス



ついに、メガドライブにも「ドラえもん」登場! 全キャラクターとアイテムを完全紹介。そして、クリアには欠かせない①～⑦ステージの攻略マップも完璧。ストーリーがよくわかる書き下ろしまんが「ドラえもん」もつけて、大サバイブ。最新「ドラえもん」ソフトが100倍楽しめる、唯一の公式ガイドブック!!

発売中/980円

※特別付録CDは、裏表紙に  
貼りこまれています。袋ご  
と、ていねいにはがし、袋  
から出してお聴きください。

●企画・編集

坂田 純(ジャングルファクトリー)  
工藤真紀(ジャングルファクトリー)  
西牧 真(ジャングルファクトリー)  
田中伸幸  
高山邦雄(少年館)

●カバー・本文デザイン

スタジオJAM

●カバー・本文モデル

川崎ユミ(スペースクラフト・ジュニア)

●イラスト

テツ・安中  
塩川 純  
株式会社コンパイル

●衣裳・小道具制作

木村千鶴子  
密林工房

●小道具協力

シューズ ボンテ

●撮影

北村凡夫(スタジオ1)

●編集協力

斎藤昭士  
細越理加  
昭和プライト

●監修・協力

株式会社セガ・エンタープライゼス  
株式会社コンパイル

©SEGA/COMPILE. 1992, 1993.



発行人/田中一喜

発行所/株式会社小学館

〒101-01東京都千代田区一ツ橋2の3の1

編集☎(03)3230-5395

業務☎(03)3230-5331

販売☎(03)3230-5747

印刷所/三晃印刷株式会社

Printed in Japan

●ゲーム内容に関するお問い合わせは、ご連絡ください。

●盗本には十分注意しておりますが、万一、盗り、偽り、乱下などの不  
良品がありましたら、『業務部』までにお送りください。当社小社  
員にてお取り替えたいたします。

●本書の一部あるいは全部を無断で複写(コピー)・複製・転載す  
ることは法律で認められた場合を除き、著作権および無断者の権  
利の侵害となります。あらかじめ小社まで許諾を求めてください。

ISBN4-09-102434-3

メガドライブ&ゲームギア  
公式ガイドブック



ぱよぱよ

パルティードール

Part 1: 1988-1990



ぷよぷよ

シングルCD

CD-ROM COMPIL

雑誌 69912-34

定価1,500円(本体1,456円)

T1069912341501

©Shogakukan 1993  
Printed in Japan



ぶよぶよ

# RaveRevenge

Produced by Katsuro Taniaka

ぶよぶよぶよ

COMPILATION

UHS Recordings

Music by  
Katsuro Taniaka  
Digital Recording  
All 16 Tracks  
Special UHS  
DCC-Program

UHS RECORDINGS  
P.O. Box 1000  
1000 AA Amsterdam  
Tel. 020-610-1000  
Fax 020-610-1001  
E-mail: info@uhs.nl  
Web: www.uhs.nl

UHS Records  
All Rights Reserved  
© 2000 UHS Records  
All Rights Reserved

